

# Politische Intrigen

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 13. August 2022, 00:25

[Zitat von Fang Kai-Schek](#)

[Zitat von Wolfram Lande](#)

Wir haben in Irkanien schon vor fast 20 Jahren mehrere IDs gehabt. Dadurch, dass man sich nicht um Stellen schlagen muss war das auch etwas friedlicher.

Konkurrenz um Posten ist bei dieser Art von Ärger nicht ausschlaggebend. Es ist eher "Herr Gott, jetzt muß ich mit dem schon wieder in einem Kabinett sitzen, ich kann den nicht leiden und schlecht simulieren und nicht trennen tut er auch noch". <sup>1</sup>

Zitat

Was mich eher stört ist das Verstecken hinter der achten Neben-ID die nur zum stänkern angelegt wurde. Grundsätzlich ist immer da wo Abby/Lande dran steht auch Abby/Lande drin.

Es wäre eine Überlegung wert, die HID öffentlich zu machen, fand aber bisher, wo ich die Diskussion dazu eröffnet habe, keinen Anklang. Wobei das ja von der Intention auch kein Verstecken ist, sondern das Generieren einer Illusion, indem eben verschiedene Standpunkte einfließen und somit sich ein vielfältigeres Bild der fiktiven Gesellschaft ergibt. Die alten MNs waren dagegen eher eine Gesellschaft aus einer Hand voll Leute mit einem fast 100%igen Mobilisierungsgrad, weil fast jeder Bürger irgendwo Politiker war. (...)

Was Irkanien angeht, hätte ich das als fiktive Kultursimulation eingeordnet und nicht als klassische Politiksimulation. <sup>2</sup>

Letzteres wäre für mich das alte Bergen, Ratelon oder Astor und da treffen zunehmend der alte und der neue Stil aufeinander.

Traditionelle MNs sind eigentlich der Versuch, Diskussionen/Debatten zu führen und demokratisch durch die Benutzer Benutzungsregeln für ein Forum aufzustellen (wozu da dann eben auch mehr oder weniger verpackt gehört, was man simulieren darf und was nicht), wobei der Admin/die Speilleitung eben Grenzen setzt. Das mit der Idee, ein Konzept zu bespielen und daß die Spieler sich dem unterzuordnen haben, kam ja erst später. <sup>3</sup>

Alles anzeigen

1. Was ja aber keine Rolle spielt. Solange man sich versteht kann man halt Dinge machen die einem Freude bereiten. Daher steht das eben meiner Meinung nach ganz vorne und daher sind mir überfüllte Foren nicht ganz genehm.
2. Absolut!
3. Genau das wir uns im letzten Punkt nicht einig sind ist ja der Knackpunkt. Daher glaube ich auch dass eine VN/MN entweder das eine oder das andere sein sollte aber nicht beides. Also entweder eben Rollenspiel oder halt nicht.

Zitat

PS: Auf die Vorbeiträge werde ich später eingehen.

Hardy fucking har har. 😄